
DEFEAT
Lightning
D.cruise
Dream creators
PlayStation

ごあいさつ

この度、プレイステーション用ソフト、「ディフィート・ライトニング」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。このソフトは９５年の秋に設立されたディー・クルーズの記念すべき第一弾ソフトです。 スピード、スリル、アクション！　とことんまでこだわり、突き詰めたゲームです。コントローラを握る手に汗を感じてください。その時、スタッフの汗も、涙も一緒に感じられるはずです。

あなたが閃光の覇者となる事を祈って。

開発にご助力頂いた皆様に、この場を借りお礼を申し上げたいとおもいます。

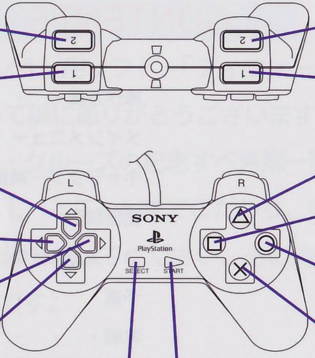
（株）ディー・クルーズ スタッフ一同

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 00853

CONTENTS

☆操作方法（初期配置）



L２ボタン
近距離左攻撃

L１ボタン
ビークルの左重心移動

方向キー上
前方遠距離攻撃予備動作
メニュー選択の項目移動

方向キー左
ビークルの左旋回
メニュー選択の項目移動

方向キー右
ビークルの右旋回
メニュー選択の項目移動

方向キー下
メニュー選択の項目移動

セレクトボタン
ゲーム視点切り替え

スタートボタン
ポーズメニューの呼び出し

R２ボタン
近距離右攻撃

R１ボタン
ビークルの右重心移動

△ボタン
ブレーキ

□ボタン
前方遠距離攻撃

○ボタン
ブースト
メニュー選択の決定

×ボタン
アクセル
メニュー選択のキャンセル

※コントローラの設定は、「OPTION」モードの「KEY　SETTING」で自由に変更することができます。

■視点変更

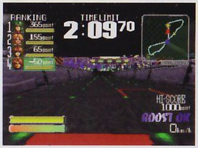
●レース視点
機体の動きや距離感がつかみやすい。



●バトル視点
後方の視界が開け、うしろからの攻撃に対応しやすい。



●コックピット視点
ビークル内から見た視点となり、迫力が増す。



■ボタンの効果（ゲーム中）

アクセル：機体を前進させます。

ブレーキ：瞬時に減速して機体を停止させます。

ブースト：MAX　SPEEDを超える急加速をします。一度使用するとオーバーヒートしてしまい、再び使用できるようになるまで若干時間がかかります。

ビークルの左（右）旋回：機体を左（右）に回転させて、進行方向を変えます。

ビークルの左（右）重心移動：機体の向きを変えずに、左（右）に平行移動します。

前方遠距離攻撃予備動作：「近距離左（右）攻撃ボタン」と併用することで「前方遠距離攻撃」が出せます。

前方遠距離攻撃：前方に伸びるような攻撃を繰りだします。ヒットすると敵機は吹き飛んで転倒します。また、敵機からボールを奪い取ることもできます。

近距離左（右）攻撃：機体のアーム（腕）を振り回し攻撃します。ヒットすると敵機はよろけてスピードダウンします。また、敵機からボールを奪い取ることもできます。

■特殊操作

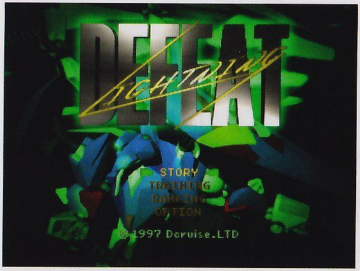
急旋回　左（右）旋回＋左（右）重心移動：同方向の旋回ボタンと重心移動ボタンが同時に押されているとき、素早い「旋回」をおこなうことができます。

サイドダッシュ　左（右）重心移動×2：同方向の重心移動ボタンを素早く二度押すことで、真横に高速移動攻撃を繰りだせます。敵機にダメージを与えたり、敵機からボールを奪い取ることができます。「サイドダッシュ」中に反対方向の重心移動ボタンを押すことでキャンセル可能です。

ソニックフィールド　左右近距離攻撃の同時押し：ボールを持っている状態で、左右の近距離攻撃ボタンを同時に押すと、自機を中心としたバリアを発生します。一回発生させるごとに、自機の耐久力が減少しますが、どんな攻撃からも自機を守ります。耐久力が少ないと発生させることはできません。

☆メインメニュー

ゲームを起動して、タイトル画面が表示されているときに、スタートボタンを押すと「メインメニュー」画面になります。



●STORY（ストーリーモード）：６人のキャラクターから１人を選択し、物語を進めていくモードです。

●TRAINING（トレーニングモード）：「ストーリーモード」で使用されているコースを、いろいろな設定で練習できるモードです。

●RANKING（ランキングモード）：各モードでプレイ中にだしたハイスコアやレコードを、一括して見るモードです。

●OPTION（オプションモード）：ゲームデータのセーブ／ロードや、ゲーム環境を設定するためのモードです。

☆キャラクター選択

使用するキャラクターをえらびます。
方向キーの左右でキャラクターを選択し、○ボタンで決定。



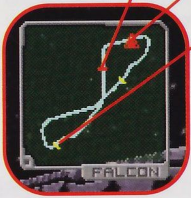
■機体性能について……

ACCELERATION ……………………… 加速力
HANDLING ……………………………… 旋回能力
GRIP………………………………………… 接地力
MAX SPEED …………………………… 最高スピード
ATTACK…………………………………… 攻撃力
DEFENSE………………………………… 防御力

バーグラフが長いほど、性能が高いこと表示しています。

☆画面説明（全ゲームモード共通）





コース・マップ

━は、スタートチェックポイント。

▲は自機。

━は、チェックポイント。

ブースト・ゲージ

ブーストの使用状況。

ボディー・ゲージ

機体の耐久力。

アーム・ゲージ

腕の耐久力。

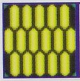
スピード・カウンタ

機体の走行速度。

☆コース上の仕掛け



引き壁：オレンジ色に光る壁は、強力な電磁力で機体を壁に引きよせます。



スリップゾーン：赤い路面の上を走行するとエンジン出力が減り、走行速度が下がります。



加速帯：青い路面の上を走行するとエンジン出力が増し、通常走行速度が上がります。



減速帯：赤い路面の上を走行するとエンジン出力が減り、走行速度が下がります。



ハードル：チューブ内にある赤く明滅する板は障害物です。スピードがのった状態で接触すると自機はダメージを受け転倒します。

☆ストーリーモード

６人の個性豊かな主人公が、それぞれの思いを胸に史上最大のビークルレース『H.A.D.CIRCUS』に参戦します。あなたは全５リーグを勝ち上がり、並み居る強豪たちを相手にみごと優勝を勝ち取ることができるでしょうか？

「ストーリーモード」を選択すると「NEW　GAME」／「DATA　LOAD」画面が表示されます。「NEW　GAME」を選択すると、キャラクター選択画面に移行して、ゲームを最初から始めることができます。「DATA　LOAD」を選択すると、メモリーカードにセーブされている「ストーリーモード」のゲーム進行状況データを読み込むことができます。

☆予選

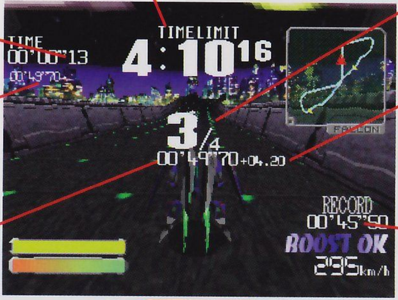
■画面説明

タイムリミット
予選をおこなっていられる制限時間。

ラップタイム・カウンタ
現在計測中のラップタイム。

ラップタイム・ヒストリ
過去５周までのラップタイムを表示します。コースレコード・タイムがでた場合、タイムが赤く表示されます。

ラップタイム
チェックポイント間のタイムｏｒ一周するのにかかったラップタイム。



予選順位
本戦で戦う４人のキャラクター中、現在何位かを表示します。

差分
チェックポイント間では前走との差、スタートチェックポイントではコースレコード・タイムとの差を表示。

コースレコード・タイム
これまでのレースで記録された最速ラップタイム。



パワーターゲット
破壊可能。

■予選ルール

好タイムをだすことにより、本戦でのスタート順位があがります。コース内にはいくつかパワーターゲットが設置されています。パワーターゲットを攻撃して破壊しながら、タイムアタックをしてください。
パワーターゲットを破壊すると、最速ラップタイムをだした周で破壊した個数×５点が本戦の初期得点に加算されます。
予選の制限時間は５分ですが、好記録がでた場合は「ポーズメニュー」を開き「予選キャンセル」を選択して、そのまま本戦に移行することができます。
ただし、一周する前に「予選キャンセル」を選択するか、自機が爆発及びコースアウトした場合はリタイヤとなり、本戦では４位からのスタートになりますので、注意してください。
チェックポイントを通過せずに飛び越えてしまうような、ショートカットは反則となります。この場合キャプチャービームが自機を包み込み、本来通過するはずのチェックポイントまで強制的に戻されてしまいます。

予選順位による本戦初期得点表

１位―――	＋１００点
２位―――	＋５０点
３位―――	０点
４位―――	－５０点

＋最速ラップ時に破壊したパワーターゲット数×５点

■ポーズメニュー

ゲームプレイ中にスタートボタンを押すことで、ゲームを一時中断して「ポーズメニュー」を開きます。

CANCEL	再びゲームに復帰します。
予選CANCEL	予選を終了させて本戦に移行します。
GIVE　UP	ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

☆本戦

■画面説明

後方レーダー

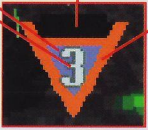
画面外後方にいる敵機の位置を知らせる矢印です。

矢印の数値は敵機の現在の得点順位を表します。

矢印の縁色は敵機との距離を表示します。白く点滅しているときは敵機が何らかの攻撃を繰り出している状態を示しています。

矢印の中身の色は敵機のボディー・ゲージの残量（青が多く赤が少ない）を示しています。

敵機がボールを所持していると矢印の上面が黄色に点灯します。



ランキング・ステータス

全競技者の順位、得点、アーム・ゲージ。

タイムリミット

レース終了までの残りタイム。



コース・マップ

▲は敵機。

●はボール。

ハイスコア

これまでのレースで記録された最高得点。

■ポーズメニュー

CANCEL	再びゲームに戻ります。
GIVE　UP	「リトライメニュー」へ移行します。

■リトライメニュー

本戦RETRY	予選順位をそのままに、本戦から再スタートします。
予選RETRY	再度予選からスタートします。
GIVE　UP	再挑戦をあきらめ、ゲームを終了します。

本戦では「BORDER　RANK」が設定されていて、各リーグ毎に規定の順位以上の成績をおさめなければ、次のリーグに進む事ができません。規定順位に到達できなかった場合は、ゲームオーバーとなります。

リーグ名	FALCON	HAWK	CONDOR	EAGLE	PHOENIX
規定順位	3位以内	2位以内	2位以内	2位以内	1位

■本戦ルール

勝敗は、制限時間３分のあいだに、得点をどれだけ得られたか、もしくは最後まで破壊されずに生き残った者が勝利者となります。得点はチェックポイント通過時やボールの奪い合いによって発生します。本戦終了後の得点が同点だった場合は、予選順位の高い方が上位にランクされます。

得点方法

スタートチェックポイント通過	１位　＋６０	２位　＋４５	３位　＋３０	４位　＋１５
チェックポイント通過	１位　＋２０	２位　＋１５	３位　＋１０	４位　＋５

ノーダメージ（アーム）の場合チェックポイントで＋２０、スタートチェックポイントで＋４０のボーナスが追加される。

ボールをチェックポイントまで運ぶ	＋１００
チェックポイントのボールを取る	＋２０
攻撃してボールを奪う	＋５０
攻撃で敵機のアームを破壊する	＋１００

減点

自機のアーム破壊	－１００
ボールを持っていない敵機への攻撃	－５
敵機にボールを奪われる	－３０

敵機がボールを所持しているときの注意：ボールを敵機から奪えるのは自分が通過したチェックポイントから次のチェックポイントまでのエリアだけです。逆走等をして、そのエリアから抜けると大会ルール上ボールを所持している敵機に攻撃がヒットしても、ボールは奪えないようになっています。

自分がボールを所持しているときの注意：ボールを所持している間は近距離攻撃及び前方遠距離攻撃ができません。そのかわり、ソニックフィールドを発生させることができます。

ダメージについて：攻撃を受けたり、ハードルや壁に激突したりしますと、アーム・ゲージ及びボディー・ゲージが減少します。基本的にアームが大半のダメージを吸収し、余波をボディーが受けますが、アームが壊れた状態ではボディーへ直接ダメージを受けてしまい、大ダメージとなってしまいます。ボディーへのダメージが蓄積されて、耐久力がなくなってしまうと、自機は爆発炎上してゲームオーバーとなります。
減ったアーム・ゲージは、チェックポイントを通過することで少し回復します。また、破壊されたアームも、チェックポイントを通過することで完全修復します。なお、ボディーへのダメージは本戦終了まで回復しません。

☆TRAINING（トレーニングモード）

ゲームモード選択：ゲームモードを「TIME　ATTACK」（P.１１参照）、「H.A.D.CIRCUS」（P.１２参照）、「CRUSH　CARNIVAL」（P.１３参照）の３種類から選択します。

キャラクター選択：使用するキャラクターを選択します。

敵キャラクター選択：「H.A.D.CIRCUS」モードの場合、自分のキャラクターの選択の後に敵機の選択もおこないます。敵機は３台選択します。

敵機体数選択：「CRUSH　CARNIVAL」モードの場合、自分のキャラクターの選択の後で、コース中に出現させるクラッシュ·ターゲットの機体数を1～10機の間で選択します。

コース選択：レースをおこなうコースを選択します。
各選択画面では、方向キーの上下左右で項目を選択、○ボタンで決定、×ボタンで前画面に戻ることができます。
以上の設定を終えると、各モードのゲームがスタートします。

敵キャラクター選択



敵機体数選択



設定変更画面



■ゲーム終了時のメニュー画面

RETRY	同じ設定で再挑戦します。
CHANGE　SETTING	設定変更画面に移行します。
EXIT	タイトル画面に戻ります。

■設定変更画面

方向キーで選択、○ボタンで決定、×ボタンでキャンセルします。
設定を決定するとウインドウが開き下記のメニューがでます。

CANCEL	設定変更画面に戻ります
OK	変更した設定で再挑戦します
EXIT	タイトル画面に戻ります

☆TIME　ATTACK（予選トレーニングモード）

好きなコースを選択してラップタイムを計測するモードです。
各コース上の仕掛けやパワーターゲットの配置は予選とまったく同じなので、クリアできないリーグがある場合は、このモードで練習できます。制限時間は存在しないので、ゲームを終了させる場合には、スタートボタンで「ポーズメニュー」を開いて、「EXIT」を選択してください。ゲームを終了したあと、好記録がでている場合はスコアネーム入力画面へ移行します。

■画面説明



ラップタイム・カウンタ
現在計測中のラップタイム。

ラップタイム・ヒストリ
過去５周までのラップタイムを表示します。コースレコード・タイムがでた場合、タイムが赤く表示されます。

ラップタイム
チェックポイント間のタイムｏｒ一周するのにかかったラップタイム。

差分
チェックポイント間では前走との差、スタートチェックポイントではコースレコード・タイムとの差を表示。

コースレコード・タイム
これまでのレースで記録された最速ラップタイム。



パワーターゲット
破壊可能。

■ポーズメニュー

CANCEL　ゲームモードに戻ります
EXIT　ゲームモードを終了します

☆H.A.D.CIRCUS（本戦トレーニングモード）

コース、自機、敵機を自由に選択して、ストーリーモードの本戦と同様のルールでハイスコアを競うモードです。タイムリミットがすぎると、ゲームが終了となります。好記録がでている場合はスコアネーム入力画面へ移行します。制限時間やゲーム中の得点等はストーリーモードのルールと変わりありませんが、ゲーム開始時の初期得点が全員一律「150」となっており、プレーヤーのスタート位置は最後尾からとなります。

■画面説明

ランキング・ステータス
全競技者の順位、得点、アーム・ゲージ。

後方レーダー
画面外後方にいる敵機の位置を知らせる矢印です。

矢印の数値は敵機の現在の得点順位を表します。

矢印の縁色は敵機との距離を表示します。白く点滅しているときは敵機が何らかの攻撃を繰り出している状態を示しています。

矢印の中身の色は敵機のボディー・ゲージの残量（青が多く赤が少ない）を示しています。

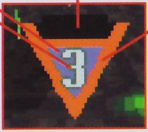
敵機がボールを所持していると矢印の上面が黄色に点灯します。



タイムリミット
レース終了までの残りタイム。

コース・マップ
▲は敵機。
●はボール。

ハイスコア
これまでのレースで記録された最高得点。



■ポーズメニュー

CANCEL	ゲームモードに戻ります。
RETRY	同じ設定で再挑戦します。
CHANGE　SETTING	設定変更画面に移行します。
EXIT	ゲームモードを終了します。

☆CRUSH　CARNIVAL（アタックトレーニングモード）

コース上に次々と現れる「クラッシュ・ターゲット」を撃破して、全て破壊するまでにかかった時間を計測するモードです。
「クラッシュ・ターゲット」は攻撃を一切行わず、ただひたすらコースを順方向に逃走します。プレーヤーは、「ソニックフィールド」以外の全ての攻撃をおこなえますので、できるだけ速いタイムで全機破壊してください。
全ての「クラッシュ・ターゲット」を破壊した時点で、敵機一機毎の破壊に費やしたクラッシュ・タイム及び全機体破壊までのトータルタイムが表示され、ゲーム終了となります。好記録がでている場合はネーム入力画面へ移行します。

■画面説明

経過時間
ゲーム開始からの経過時間。

クラッシュ・タイム
クラッシュ・ターゲットを破壊するまでにかかった時間。



コース・マップ
▲はクラッシュ・ターゲット。

クラッシュ・ゲージ
クラッシュ・ターゲットの耐久力。

コースレコード・タイム
これまでのレースで記録された最短タイム。

後方レーダー
クラッシュ・ターゲットの位置と残り体力。

■ポーズメニュー

CANCEL	ゲームモードに戻ります。
RETRY	同じ設定で再挑戦します。
CHANGE　SETTING	設定変更画面に移行します。
EXIT	ゲームモードを終了します。

☆RANKING（ランキングモード）

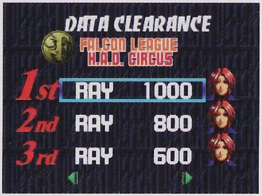
各モードでだしたハイスコア及びコースレコード・タイムは名前入力して記録することができます。その記録を一括して見ることのできるモードです。
記録はコース毎にまとまっているので、まずコースを選択してください。

■コースセレクト



記録を見たいコースを選択します。
方向キーの上下左右でコースを選択、○ボタンでコース決定します。
×ボタンで前画面に戻ることができます。

■メニュー



LOOK　RANK：選択したコースの、コースレコード・タイムやハイスコアを見ることができます。「クラッシュカーニバル」は「クラッシュ・ターゲット」の数に応じた分だけクラッシュ・タイムが記録されているので、画面外の記録は方向キーの上下で選択してください。
方向キーの左右で「タイムアタック」「H.A.D.サーカス」「クラッシュカーニバル」を切り換えます。



CLEAR　RANK：ランキングで登録されている各記録を消去できます。消したい記録にカーソルを合わせて選択すると「このデータを消去してもよろしいですか？」というメッセージと「YES／NO」の選択肢が表示されます。
「YES」を選択すると、選択した記録が消去され、初期値の記録と差し変わります。
「NO」を選択すると記録消去をキャンセルできます。

EXIT　RANK：ランキングモードを抜け、タイトル画面へ戻ります。

☆OPTION（オプションモード）

ゲームのさまざまな設定を変更したり、ゲームで使用されている音などを聴くことができるモードです。
方向キーの上下で項目を選択し、左右で変更します。曲を聴くなどの決定には○ボタンを使用します。



BGM　TEST（BGMテスト）
ゲーム中に流れるBGMが聴けます。

S.E.　TEST（効果音テスト）
ゲーム中に鳴る効果音が聴けます。

BGM　VOLUME（BGM音量）
ゲーム中のBGMの音量設定を変更できます。
カーソルをあわせた数値が小さいほど音量は小さくなります。

S.E.　VOLUME（効果音音量）
ゲーム中の効果音の音量設定を変更できます。
カーソルを合わせた数値が小さいほど音量は小さくなります。

SOUND（サウンド）
ゲーム中のBGM及び効果音をSTEREO（ステレオ）かMONO（モノラル）に切り替えることができます。

KEY　SETTING（キーセッティング）
本編で使用するボタンの配置を変更できます。
※くわしくはP.16を参照してください。

DATA　SAVE（データセーブ）
「KEY　SETTING」「OPTION」「RANKING」の設定をメモリーカードに記録できます。

DATA　LOAD（データロード）
「KEY　SETTING」「OPTION」「RANKING」の設定をメモリーカードから読み込む事ができます。

×ボタンで現在の設定を登録してタイトル画面に戻ります。

☆KEY　SETTING（キーセッティング）

ゲーム中に使用するボタンの配置を変更します。
スタートボタンとセレクトボタン以外のすべてのボタンに下記の機能を自由に割り振ることができます。

■通常

アクセル
ブレーキ
ブースト
前方遠距離攻撃予備動作
未使用
左重心移動
右重心移動
左旋回
右旋回
近距離左攻撃
近距離右攻撃

■複合ワンボタン

前方遠距離攻撃
ソニックフィールド
左サイドダッシュ
右サイドダッシュ
左急旋回
右急旋回

■配置例

ディー・クルーズ仕様

L1ボタン	左重心移動
L2ボタン	近距離左攻撃
R1ボタン	右重心移動
R2ボタン	近距離右攻撃
方向キー上	前方攻撃予備動作
方向キー下	未使用
方向キー左	左旋回
方向キー右	右旋回
○ボタン	ブースト
×ボタン	ブレーキ
△ボタン	ブースト
□ボタン	アクセル

移動重視仕様

L1ボタン	左サイドダッシュ
L2ボタン	左重心移動
R1ボタン	右サイドダッシュ
R2ボタン	右重心移動
方向キー上	未使用
方向キー下	未使用
方向キー左	左急旋回
方向キー右	右急旋回
○ボタン	前方遠距離攻撃
×ボタン	アクセル
△ボタン	ブレーキ
□ボタン	ブースト

左手一本仕様

L1ボタン	ブースト
L2 ボタン	前方遠距離
R1ボタン	未使用
R2ボタン	未使用
方向キー上	アクセル
方向キー下	ブレーキ
方向キー左	左急旋回
方向キー右	右急旋回
○ボタン	未使用
×ボタン	未使用
△ボタン	未使用
□ボタン	未使用

☆データセーブ／ロード

「ディフィート・ライトニング」では、４種類のユーザー情報をデータとしてメモリーカードにセーブすることができます。

■オプションデータ

音量設定やキーセッティングと言った、ゲームのシステム設定データ。

■ランキングデータ

「TIME　ATTACK」（予選）、「H.A.D.　CIRCUS」（本戦）、「CRUSH　CARNIVAL」で記録されたコースレコードタイムやハイスコアのランキングのデータ。

■使用可能キャラクター＆コースデータ

「トレーニングモード」での、選択可能になった、コースやキャラクターのデータ。

以上のデータに関しては「オプションモード」の「DATA SAVE」「DATA LOAD」にてセーブ／ロードができます。

■ストーリーモードのゲーム進行状況データ

「ストーリーモード」を中断したときの進行状況データ。使用キャラクター、リーグの進行度、獲得したメダルのデータが保存されます。

「ストーリーモード」で、ゲームオーバーした時に開くメニューから、専用のセーブ画面へ移行できます。セーブ箇所は全部で１２あり、ユーザーが任意に選ぶことができます。ロードはストーリーモードを選択したときに開くメニューから専用のロード画面に移行できます。

☆キャラクター紹介

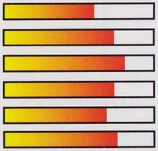
レイ・ブレイクサンダー





SEX：MALE
BLOOD：O
AGE：24
HEIGHT：175cm
WEIGHT：78.5kg
好きな物：ホットドッグ
嫌いな物：甘い物

ACCELERATION
HANDLING
GRIP
MAX　SPEED
ATTACK
DEFENSE



近距離攻撃
ライトニングブレイク
前方遠距離攻撃
サンダースラッシュ

鷹条　鈴音



ACCELERATION
HANDLING
GRIP
MAX　SPEED
ATTACK
DEFENSE

近距離攻撃　青龍斬
前方遠距離攻撃　竜王弾



SEX：FEMALE
BLOOD：A
AGE：16
HEIGHT：150cm
WEIGHT：42kg
好きな物：掃除
嫌いな物：鷹条　洋助（父）

ウエルス・マクラウド





SEX：MALE
BLOOD：B
AGE：17
HEIGHT：168cm
WEIGHT：71kg
好きな物：ナイスバディ
嫌いな物：文字だけの本

ACCELERATION
HANDLING
GRIP
MAX SPEED
ATTACK
DEFENSE

近距離攻撃
ギガトンパンチ
前方遠距離攻撃
ギャラクティカストライク

ハルムハブ・アスワン



ACCELERATION	
HANDLING	
GRIP	
MAX SPEED	
ATTACK	
DEFENSE	
近距離攻撃	スマッシュクロー
前方遠距離攻撃	パイルバンカー



SEX：MALE
BLOOD：B
AGE：44
HEIGHT：190cm
WEIGHT：85.2kg
好きな物：苦いコーヒー
嫌いな物：納豆

マイケル・キース





SEX : MALE
BLOOD : O
AGE : 27
HEIGHT : 195cm
WEIGHT : 78kg
好きな物 : 音楽
嫌いな物 : 暗い奴

ACCELERATION
HANDLING
GRIP
MAX SPEED
ATTACK
DEFENSE

近距離攻撃
ヘル・ストライキング
前方遠距離攻撃
グライディング・ヘブン

ナスターシャ・ステイル



ACCELERATION
HANDLING
GRIP
MAX SPEED
ATTACK
DEFENSE

近距離攻撃	こないでぱんち
前方遠距離攻撃	ごめんなさいあたっく



SEX：FEMALE
BLOOD：O
AGE：22
HEIGHT：165cm
WEIGHT：ひみつ
好きな物：お茶
嫌いな物：セロリ

☆ワンポイント・アドバイス

★ちょっとした起伏でジャンプ

高速で疾走するビークルは、わずかな起伏でも高くジャンプしてしまいます。不用意なジャンプは勢いあまって壁に激突したり、コースアウトしかねません。しかし、逆にこれを利用してブーストの力で一気にジャンプして超ショートカットができるかも‥‥。コースの周りには、コースアウト防止用バリアが張られていますが、バリアが低くなっているポイントをうまくみつけて、究極のラップレコードをはじきだしてください。

★チューブで方向を見失ったら

特殊な力場が働き天井をも走ることができるチューブ。これまでのゲームにはなかった初めての体験に戸惑ってうまく走れない人も多いはず。ズバリ、ポイントは「重心移動」にあります。旋回はコースに対してまっすぐにする程度にとどめ、重心移動重視で操作すれば‥‥あなたのビークルは思い通りにチューブ内を駆け巡ることでしょう。

★急旋回は使用してる？

カーブを旋回だけで曲がろうとしてませんか？　最初はそれでもカーブは曲がれますが、リーグが進むにつれ、徐々にカーブのきついコーナーも出現してきます。思い切って重心移動に指を伸ばしてみて下さい。思いのほかきれいに曲がっていくことでしょう。これに慣れさえすれば、どんなカーブでもノンストップで気持ちよく曲がれるようになります。そうすれば更なる面白さと感動が待っていることでしょう。

★アームをよく破壊されてしまう

アームを失うと100点減点されてしまい、アームを破壊した敵機は100点得てしまいます。すると、自分と敵機との点差が200点もついてしまいます。強力な攻撃力を持つ敵機が近づいてきたら要注意です！　バトル視点に切り替えて後方の視界を広げてみましょう。アームは破壊しても、破壊されないように！

☆ スーパービッグなプレゼントのお知らせ

たくさん遊んでくれたあなたに素敵なプレゼントを差し上げます。奮ってご応募してください。
（決まりを守って、素敵なプレゼントをゲットしよう！！）

★好記録で素敵なプレゼント

プレイが極まりはじめたら、ビデオを用意！　君の華麗な走りを録画してディークルーズまで送ってください。最高の記録をだされた方に、その時使用していたビークルの”特製ビークルテレフォンカード”をプレゼントさせて頂きます。記録はコース別、モード別の７２通り！！　但し、同じ記録の場合は早い者順でランキングされます。

★全コースクリアで素敵なプレゼント

ラストバトルからエンディング、スタッフスクロールまでをビデオに録画してディー・クルーズまで送ってください。
プレゼント期間中にディー・クルーズで審査を行い、合格された先着１００名の方に”ディーくる君テレフォンカード”プレゼントさせて頂きます。

プレゼント期間は1997年8月31日必着、プレゼントの発送は1997年9月1日以降とさせて頂きます。
注意：プレゼントに応募する場合は、必ずアンケートハガキも送って下さい。アンケートハガキを送っていただいていない物に関しては、どんな記録がでていても無効とさせて頂きます。

≪ディー・クルーズホームページ開設！≫お気軽にアクセスしてください。

ホームページアドレス　http://www.iijnet.or.jp/jolls/Dcruise/
内容：「ディフィート・ライトニング」に関するいろいろなテクニックや裏ワザ。
　　タイムアタックの中間報告。
　　全コースクリアプレゼントの当選者残り人数などを掲載予定です。
　　プレゼントの発表はインターネット上でもおこないます。
いろいろなご意見もお待ちしていますので、是非アクセスしてみてください。

DEFEAT LIGHTNING

株式会社ディー・クルーズ

〒144　東京都大田区萩中3-20-3 第三ハネハビル2F
TEL 03-3741-8900　FAX 03-3741-8901

SLPS 00853

D.cruise
Dream creators